



## INFORMAÇÃO

Prova de Equivalência à Frequência

## Aplicações Informáticas B

Prova 303 | 2017

12<sup>o</sup> Ano de Escolaridade

### 1. Introdução

O Exame de Aplicações Informáticas B – 12<sup>o</sup> Ano, código 303, é constituído por uma **prova escrita**, cotada para 20 valores (200 pontos).

### 2. Objeto da avaliação

Conteúdos	Objetivos
<p><b>Imagem Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitais</li> <li>Geração e captura de imagem</li> <li>Conhecer software de gravação, organização e exibição de imagens em suportes óticos de memória.</li> <li>Distinguir imagens vetoriais e de mapa de bits, enunciando as características mais importantes de cada um.</li> <li>Analisar de forma crítica o uso de fontes em documentos de diferentes tipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esclarecer como se definem as cores, recorrendo a software adequado, nos vários modelos.</li> <li>Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as características mais importantes de cada um, nomeadamente a sua adequação ao tipo de suporte onde as imagens vão ser colocadas.</li> <li>Demonstrar como efetuar conversão de formatos de ficheiros.</li> <li>Explicar o que é a compressão de imagens.</li> </ul>
<p><b>Algoritmos e pseudocódigo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dados e tipos de dados.</li> <li>Operadores aritméticos e prioridades.</li> <li>Compatibilidades de tipos; expressões.</li> <li>Operadores lógicos.</li> <li>Variáveis e constantes.</li> <li>Declaração.</li> <li>Atribuição.</li> <li>Instruções de entrada e de saída.</li> <li>Estruturas de controlo:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Sequencial;</li> <li>Seleção;</li> <li>Repetição;</li> </ul> </li> <li>Algoritmos de ordenação.</li> <li>Algoritmos de pesquisa.</li> <li>Outros algoritmos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Representar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo.</li> <li>Criar algoritmos para resolver problemas simples e representá-los em pseudocódigo.</li> </ul>
<p><b>Animação 2D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animação de objetos através dos métodos “frame by frame”, “shape tween” e “motion tween”.</li> <li>Operações com layers.</li> <li>Operações com símbolos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer técnicas de animação 2D.</li> <li>Conhecer métodos para criar e distribuir pequenas animações.</li> <li>Enunciar formas de reutilização de trechos de animação.</li> </ul>

**3. Características e estrutura**

<b>Estrutura</b>	<b>Cotação</b>	
Grupo 1: Imagem Digital	80 pontos	
Grupo 2: Algoritmos	40 pontos	
Grupo 3: Animação 2D	80 pontos	
	<b>TOTAL</b>	<b>200 pontos</b>

**4. Critérios gerais de classificação**

Apenas será atribuída a cotação máxima a cada uma das questões propostas, se forem integral e rigorosamente cumpridas todas as indicações fornecidas.

**5. Material**

Esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

**6. Duração**

90 minutos.